業務機戰隊 EX ARCADE RANGER

SNK 最新力作
《侍魂 SAMURAI SPIRIT》

推出前最強介紹
《MARVEL VS CAPCOM》

SEGA 突發新作
《FIGHTING VIPERS 2》

繼續研究《月華之劍士》

彩京最新
《ZERO GUNNER》

突然到港《ENEMY LINES》

台灣 3D 新作《LETHAL CRYSTAL》

第一次嘗試《墮落天使》

台灣格鬥 GAME《傲劍狂刀》

隨第 66 期《遊戲誌》附送/不另收費



業務機戰隊 EX 第二期隊員有紅戰士阿葉桃戰士阿霧黑戰士阿基藍戰士阿塾黃戰士阿隊多得小健健 ZAC HAJIME 少尉 KOTARO AGENT X 天草四郎時貞 霸王丸 DIAS 協力亦要鳴謝遊戲機城夏日城 GAMEZONE SNK ASIA [illegible]電子遊戲機有限公司 DARKLANCER SEPHIROTH (sephiroth@pacific.net.sg) 今期勁料多到瀉合計總共十六頁但就介紹九隻 GAME 勁 GAME 多到講唔晒睇完今期仲要留意下期呀





主持人：紅戰士

AD/FIG/2P	製造商：SNK
推出日期：已推出	容量：474 M

幕末劍客浪漫譚～第二夜～

幕末浪漫 月華の剣士

續・角色解說

BIG HEART ～陽氣羅漢～

我流＋金剛羅漢・神崎十三



■前DASH能作DOWN攻擊

全技指令表

必殺技	
激震	→↓↘＋A or B
轟弾衝	A or B or C or D按掣2秒以上
富嶽	近敵時→↘↓↙←＋B
(追加技・1)	富嶽後↓↘→＋B
(追加技・2)	追加技・1後↓↘→＋B
昇華對應必殺技	
金剛重墜	↓↘→＋A or B
超奧義	
刮目・大激慟	↓↙←↙→＋AB同按
(追加技)	刮目・大激慟中↓↘→＋B
潛在奧義	
刮目・超激慟	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

CANCEL表

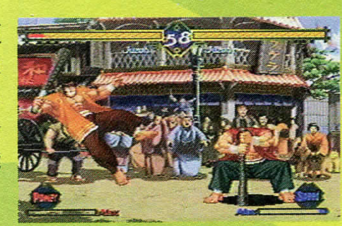
＊「C」表示能CANCEL、「HC」表示於擊中時能CANCEL、「GC」表示於對手防禦時能CANCEL、「×」則表示不能CANCEL。

	力	技	站立C	C	C
站立A	HC	C			
蹲下A	×	C	蹲下C	×	C
←＋A	C	C	→＋C	×	×
站立B	HC	C	↘＋C	C	C
蹲下B	×	GC	防禦彈（D）	×	×
→＋B	×	×	B＋C	×	GC

各技解說

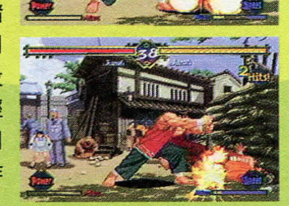
激震

隔空技，以金剛羅漢作小跳躍叩擊地面，輕攻擊範圍小，為上段技，適合近距離使用。重攻擊範圍至版邊，為下段技，起動時間長且空隙大，但跳躍時已有攻擊判定，於「技」劍質中硬直時間稍短。激震，中遠距離牽制使用，不易被反擊，對空性不強，在富嶽、轟彈衝、金剛重墜和刮目・大激慟後，能作追打或DOWN攻擊使用。



轟彈衝

儲擊系必殺技，利用金剛羅漢叩擊地面發生爆炸，以按掣時間長短控制必殺技性能之4階段變化（最多可儲5秒），令攻擊範圍更廣，起動時間慢，當儲擊至3、4段後會變成中段技，而1、2段攻擊速度較快，能於輕攻擊後CANCEL作連續技使用，適用於地上戰牽制攻擊，此外亦能作DOWN攻擊使用。



富嶽

指令投，將對手投上半空中，待其落下以金剛羅漢作衝擊波攻擊，判定範圍廣，於「力」劍質範圍更大，但落空後硬直時間亦相對延長。富嶽的追加技，需要玩者連續輸入兩次指令，配合時間的要求極高，但攻擊力大，追打技後亦能以轟彈衝、激震等作DOWN攻擊。



金剛重墜

昇華對應必殺技，是為多段攻擊突進技，向對手作連續突進三回攻擊，輕攻擊三回均為中段技，空隙稍大，被對手防禦其攻擊後易遭反擊，攻擊力大，適合於重攻擊CANCEL作連續技使用。「力」劍質起動時間較慢，距離亦較短，能於1、2段中昇華往刮目．大激慟，但在1、2段後昇華會失去連續效果，能被對手回復防禦擋格，因而要當心使用。



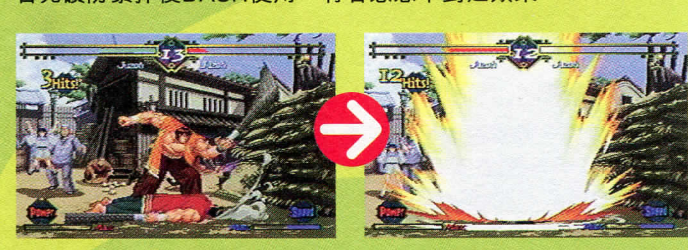
刮目．大激慟

超奧義，亦是突進技，以大暴走形式衝擊疾走，能於此時輸入追加技作金剛羅漢亂舞攻擊。以超奧義而言，攻擊力不大，所以必須輸入追加技，但於版邊以刮目．大激慟擊中對手時不能作追加技攻擊，只能於有限的條件下作連續技組合。此外「力」劍質中，刮目．大激慟起動時有着打擊防禦效果，能防禦中上段攻擊。



刮目．超激慟

潛在奧義，指令投，拉倒對手於地上，以金剛羅漢毆擊對手，最後作大爆炸叩擊。判定範圍廣，程度基本與富嶽相同，配合先讀防禦彈後DASH使用，有着意想不到之效果。



劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

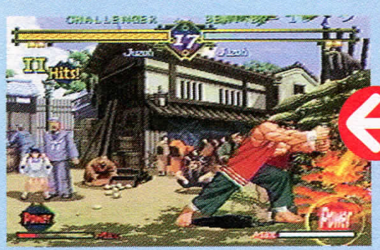
空中重斬『→』站立重斬『→』輕金剛重墜『→』DOWN攻擊／激震／轟彈衝



昇華連續

其之一

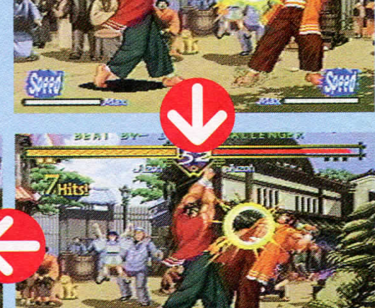
空中重斬『→』站立重斬『→』輕金剛重墜『→』昇華 刮目．大激慟『→』轟彈衝／（追加技）『→』DOWN攻擊／轟彈衝



「技」劍質・連續技

其之一

站立A．蹲下A『→』站立A．A．B『→』輕金剛重墜『→』激震／轟彈衝





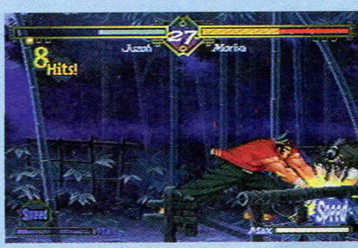
亂舞連續

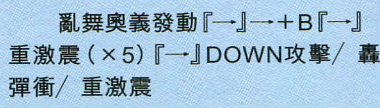
其之一

亂舞奧義發動『→』→＋B（×6）『→』站立A．B『→』刮目．大激慟『→』轟彈衝／（追加技）『→』DOWN攻擊／激震／轟彈衝

其之二

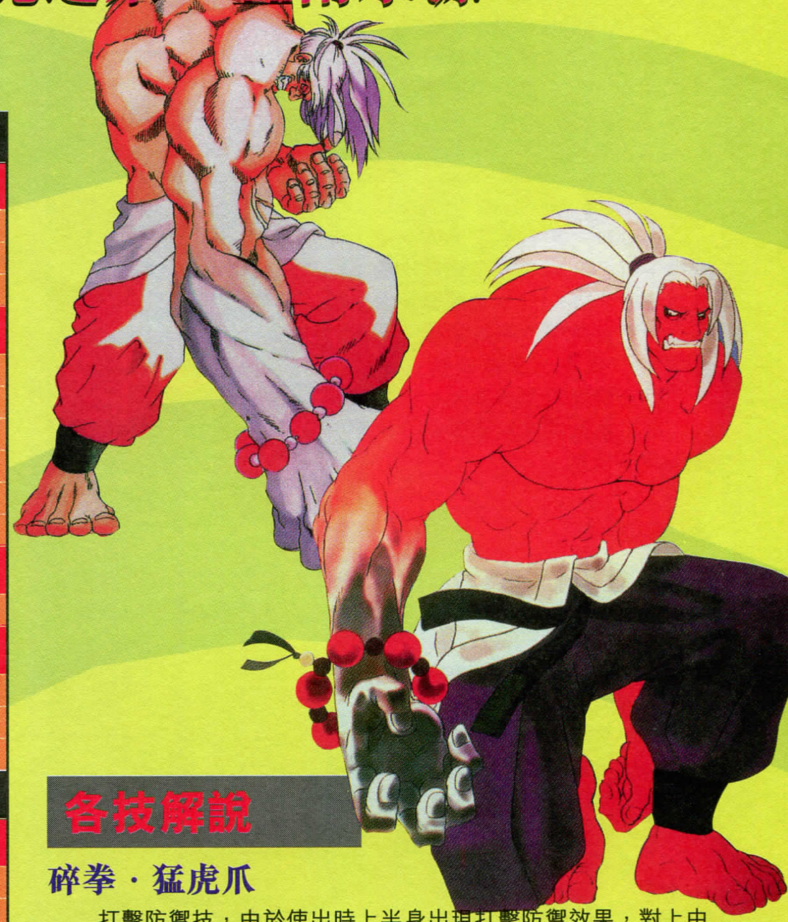
亂舞奧義發動『→』→＋B『→』重激震（×5）『→』DOWN攻擊／轟彈衝／重激震





IRON TIGER ～鐵腕猛虎～

自虎之數珠＋壞腕・自虎之爪・直衛示源

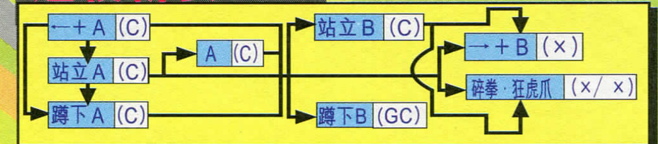


全技指令表

手持武器時	
特殊技	
碎拳・猛虎爪	←＋B
碎腳・突角	DASH中C
瑠璃碎	空中近敵時↑要素以外＋B or C
必殺技	
烈咆吼	→↓↘＋A
（追加技）	烈咆吼擊中後A連打
絕咆吼	→↓↘＋B
（追加技）	絕咆吼擊中後B連打
翡翠碎	←↙↓↘→＋C
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋C
昇華對應必殺技	
白虎爪	↓↙←＋A or B
超奧義	
因果應報	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按
潛在奧義	
不俱戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B

徒手時	
特殊技	
碎拳・猛虎爪	←＋B
碎腳・突角	DASH中C
瑠璃碎	空中近敵時↑要素以外＋B or C
必殺技	
烈咆吼	→↓↘＋A
絕咆吼	→↓↘＋B
翡翠碎	←↙↓↘→＋C
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋C

連殺斬表



CANCEL表

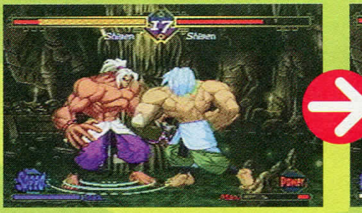
＊「C」表示能CANCEL、「HC」表示於擊中時能CANCEL、「GC」表示於對手防禦時能CANCEL、「×」則表示不能CANCEL。

	力	技
站立A	C	C
蹲下A	×	C
←＋A	×	C
站立B	HC	C
蹲下B	×	GC
→＋B	×	×
站立C	C	C
蹲下C	×	C
→＋C	×/ ×	C/ ×
↘＋C	C	C
防禦彈（D）	×	×
B＋C	○	GC
碎拳・猛虎爪	×/ ×	
碎腳・突角	C	

各技解說

碎拳・猛虎爪

打擊防禦技，由於使出時上半身出現打擊防禦效果，對上中段攻擊有着一定防禦時間，雖然攻擊判定發生遲，但能瀉去對手之攻擊，然而面對損耗、出招起手收式空隙大和下段攻擊，仍是一個弱點。





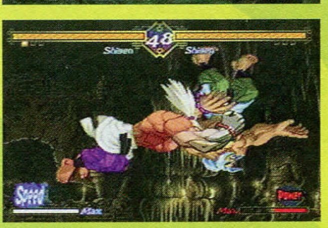
碎腳・突角



突進技，以吹飛蹴作DASH攻擊，同樣持有吹飛效果，可CANCEL往必殺技絕咆吼作連續技攻擊，但被對手防禦後則出現一定的破綻，這點可要注意。



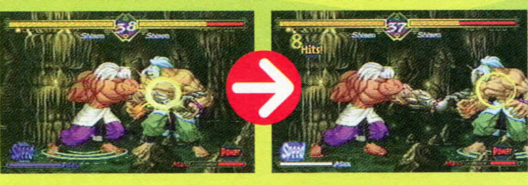
瑠璃碎



空中投，投擲判定成立範圍大，對於前跳和垂直跳較易得手。

烈咆吼

長距離連打攻擊技，以掌前方突出作攻擊，可輸入追加技造成氣彈連發，於「技」劍質當中起動時間快，空隙少，適合輕攻擊CANCEL連續技組合使用，擊中對手後亦能趕及以疾走站立蹴攻擊作追打，然而即使近距離下被對手擋格，亦因其強行逼開對手，不能輕易作出反擊。此外在徒手時的烈咆吼，是不能作追加技攻擊，相對破綻亦增大。



絕咆吼

對空連打投技，形式為烈咆吼之斜上攻擊，攻擊判定發生慢，威力大，可將以特殊技碎腳‧突角和對空防禦彈擊中吹飛後的對手作追打攻擊。與烈咆吼同樣，在徒手時，絕咆吼亦不能作追加技攻擊，這點可要注意。





翡翠碎

指令投，以首締吊起對手，再將其叩擊至地面，投技判定發生時間慢，空隙大，但範圍廣，能儲擊，「技」劍質儲擊時間較長，但技性質、攻擊力則不變。於「力」劍質中判定範圍更大，而投技判定成立前更有着打擊防禦之效果，能防禦上中段攻擊，不過落空後出現的破綻則頗大，但徒手時打擊防禦效果亦相對地解除。



金剛碎

指令投，捉住對手後向地面水晶叩擊的投技，速度快，空隙少。於「力」劍質中判定範圍更大，適合於連續技、疾走、跳躍着地和對手移動起上後使用，但相對落空時空隙亦越大，而徒手時判定範圍會被縮窄。



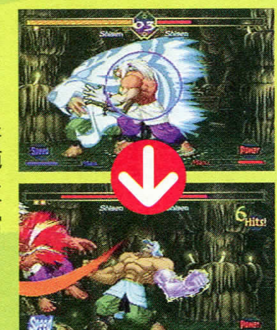
白虎爪

昇華對應必殺技，是為前方攻擊技，以白虎之數珠鋼化後之手作爪叩落，起動時間長，而「技」劍質較「力」劍質速度為快，中距離牽制技、距離遠、空隙少、攻擊判定位置高，於「力」劍質中能以輕白虎爪昇華往因果應報作連續技攻擊。



因果應報

超奧義，指令投，捕捉對手利用前方跳躍叩擊至地面，再於地上錘擊，空隙大，性質與必殺技翡翠碎相同，是為吸入式投技，於「力」劍質中判定範圍較大，但判定成立則稍遲。能於輕攻擊後CANCEL使用，而對手起上、當身攻擊、疾走和防禦彈後均能活用。

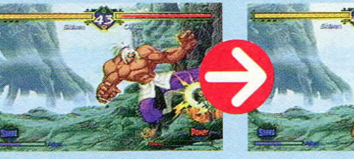


不俱戴天

潛在奧義，指令投，與翡翠碎同樣以首締吊起對手，再將其叩擊至地面作真空波斬擊，威力強大，判定範圍大但速度則稍遜於超奧義因果應報。



劍質講座



「力」劍質‧連續技

其之一

碎腳‧突角『→』絕咆吼『→』(追加技)

其之二

空中重斬『→』站立A『→』金剛碎『→』站立C



其之三

空中重斬『→』B＋C『→』金剛碎『→』站立C

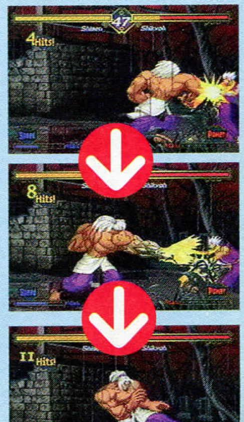


昇華連續

空中重斬『→』站立B『→』輕白虎爪『→』昇華 因果應報『→』站立C



「技」劍質‧連續技



其之一

碎腳‧突角『→』絕咆吼『→』(追加技)『→』站立C

其之二

空中重斬『→』站立A『→』金剛碎『→』站立C

其之三

空中重斬『→』←＋A‧A‧A『→』烈咆吼『→』(追加技)『→』站立C

亂舞連續

其之一

亂舞奧義發動『→』蹲下B(×7)『→』站立A‧A『→』因果應報『→』站立C



主持人—紅戰士：阿葉

系統、招式表超速送上！

隊員—粉紅戰士：阿霧、黑戰士：阿基、藍戰士：阿墊、黃戰士：阿隊

MARVEL VS CAPCOM

製造商：CAPCOM
AD／FIG／2P

提起MARVEL與CAPCOM的名字，相信大家都不會陌生，而他們旗下創作出來的人物更是多不勝數，然而在不久之後兩間公司旗下不同作品的角色們便將集合在一起作殊死戰！現在就為大家送上最新到手的系統資料吧！



系統速報！

受身與DOWN回避

兩者都是源自《X-MEN》的系統，「受身」能在被對手以投技攻擊時減輕損害；「DOWN迴避」則能在被擊飛、倒地時立即以翻滾等動作避免倒地，改變落點，並迅速回復體勢（架式），以方便立刻進行反擊。

DASH 、SUPER JUMP 、空中防禦

同樣是源自《X-MEN》的系統，所有角色都可作前後衝（DASH），部份角色更可作空中DASH，而配合SUPER JUMP作出大跳躍、空中防禦等動作令空中戰更靈活、更精彩！

AERIAL RAVE

大約相當於以往的AIR COMBO。在以往的作品中每名角色在使出AIR COMBO時的起始技都是不同的。而今次各角色間的AERIAL RAVE發動時則劃一為輕拳＋輕腳，不過連續指令仍然是各有分別。

VARIABLE ATTACK

簡單來說就是「換人攻擊」，在使用時會換入第二名角色，該角色在出場的同時會攻擊敵人，但跟着便會擺出挑釁姿勢，這時如之前的攻擊沒有擊中敵人便很易被反擊。而被換出的角色可慢慢回復體力。

ADVANCING GUARD

在《X-MEN VS STREET FIGHTERS》中開始出現的反擊用技巧，在防禦對手的普通攻擊時使用便能將對手震開；在對手使用HYPER COMBO之類的大技時

則能防止被逼退，反之更可逼向對手。可防止被「屈埋角」及用作「拆招」之用。









CLASH OF SUPER HEROES

HYPER COMBO

相當於傳統的SUPER COMBO、SUPER ART之類的超必殺技，使用時需要一個LEVEL的COMBO能量，而除了各角色故有的HC外，據報大部份角色都追加了新技，例如春麗的「七星閃空腳」。

SPEICAL PARTNER

今集的新技，由第三名角色（SPEICAL PARTNER）使出援護攻擊；該角色並沒有被攻擊判定和體力計算，而且使用時玩者角色仍然可以自由活動，但就有次數限制，而這第三名角色在每一戰開始時都會從20名角色中隨機選出，而不同角色的援護攻擊效果都不相同。

VARIABLE CROSS

可以同時操作兩名人物的新技巧。在使出時玩者所選的兩名人物會以動畫大頭畫面出現，並同時出現在畫面中，這時玩者可一口氣使用兩人作攻擊（詳細未明），甚至使出HYPER COMBO。值得注意的是如對手亦同時使用，便有四名角色混戰的場面出現……

VARIABLE COUNTER

之前亦有出現過的反擊技；在防禦狀態中使用時，玩者的角色便會在擋下對手攻擊的同時，由第二名拍擋使出指定的一招必殺技反擊敵人。而每名角色作出VARIABLE COUNTER時使用的必殺技都是不同的。

VARIABLE COMBINATION

簡單來說就是「合體必殺技」，由玩者的兩名角色合作、同時使出HYPER COMBO攻擊敵人。威力極大，需消耗兩個LEVEL的HYPER COMBO能源。而不同角色的配搭會影響使用的招式和效果。



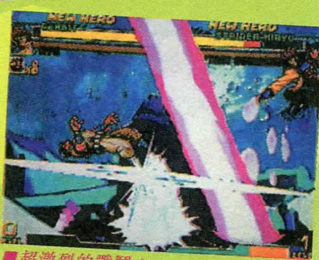
■VENOM的HYPER COMBO——「VENOM WEB」！



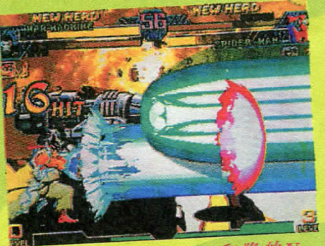
■PRINCESS DEVILOT三人眾以SPEICAL PARTNER的身份出戰！



■VARIABLE CROSS發動！



■超激烈的戰鬥！



■WAR MACHINE和隆的V‧COMBINATION！



■飛龍的HYPER COMBO——「神之黄昏」！



■飛龍和HULK互相挑釁中，東風出來幹嗎？



■CAPTAIN的「COMMANDO STRIKE」和飛龍的「FORMATION A」同時發動！

系統操作：

VARIABLE COMBINATION	↓↘→＋重拳重腳（2 LEVEL）
VARIABLE CROSS	↓↙←＋重拳重腳（2 LEVEL）
DASH	→→／←←／3拳同按
SUPER JUMP	↓↑／3腳同按
ADVANCING GUARD	擋格時3拳同按
VARIABLE COUNTER	擋格時←↙↓＋拳（空中可）
SPEICAL PARTNER	↓↘→＋中拳＋中腳（有限次數）
AERIAL RAVE（AIR COMBO）	輕拳＋輕腳
VARIABLE ASSIST	中拳＋中腳
VARIABLE ATTACK（轉人）	重拳＋重腳
DOWN 迴避	倒地時←↙↓＋拳

MARVEL VS CAPCOM
招表(未完成)

CHUN-LI 春麗：

氣功拳	←↙↓↘→＋拳
天昇腳	→↓↘＋腳
百裂腳	腳連按（空中可）
旋圓蹴	→↘↓↙←＋腳
HYPER COMBO：	
氣功掌	↓↘→＋２拳
千裂腳	↓↘→＋２腳
七星閃空腳	空中↓↘→＋２腳

RYU 隆：

波動拳	↓↘→＋拳（空中可）
昇龍拳	→↓↘＋拳
龍捲旋風腳	↓↙←＋腳（空中可）
HYPER COMBO：	
真空波動拳	↓↘→＋2拳（空中可）
真空龍捲旋風腳	↓↙←＋２腳
真昇龍拳	→↓↘＋２拳
KEN MODE	→↘↓↙←＋中拳
豪鬼 MODE	→↘↓↙←＋重拳



CAPTAIN AMERICA 美國隊長：

SHIELD SLASH	↓↘→＋拳（空中可）
STARS & STRIPES	→↓↘＋拳
CHARGING STAR	↓↘→＋腳
HYPER COMBO：	
FINAL JUSTICE	↓↘→＋２拳
HYPER CHARGING STAR	↓↘→＋２腳
HYPER STARS & STRIPES	→↓↘＋２拳



墮落天使 The Fallen Angels™

製造商：PSIKYO
AD／FIG／2P

（本介紹中的圖片均為開發中畫面）



主持人：紅戰士—阿葉

故事講乜嘢？

話說在公元2010年，因為有大規模的地震出現，令到世上出現了一個與大陸分隔了的都市。這個都市，收容了很多為逃避地震而來的人。然而，這個都市卻是頹廢的、荒蕪的。而大家都叫這個都市作——最後之樂園「EDEN」

■很漂亮的畫面

有乜賣點？

首先就不得不提這個遊戲的製造商彩京(PSIKYO)，如果是射擊遊戲的FAN屎，相信都一定會玩過《STRIKERS 1945》、《GUNBIRD》等出色的擊遊戲。今次彩京向進軍格鬥遊戲，實在令人引頸以待，「睇吓佢有乜料到」。另外，今次彩京為了這隻《墮落天使》，特地起用日本各界的著名插畫家，在日本方面引起了一時的話題。

點玩嘅？有幾多個人揀？

格鬥遊戲的玩法(廢話)。系統方面，彩京透露除了會有「前衝急退」、「DOWN迴避」、「解拆對手的投技」、「儲氣」、「閃避」等一般格鬥遊戲的系統外，更會有一種稱為「裏NEUTRAL」的系統。而在這遊戲中，閣下是可在8個不同的角色中選出一個自己喜歡的來進行遊戲。其中6人是男性、2名是女性。

結蘭

好似仲未咁清楚……

沒錯(很厚顏……)。因還未到推出日期，所以到現時為止，還有很多謎團。例如何謂「裏NEUTRAL」系統？有沒有超必殺技？有沒有GUARD CANCEL？有沒有隱藏人物？角色之間的關係？每個角色是用哪種格鬥技的？(最重要的)幾時推出？不過大家別擔心，只要一有消息，我阿葉一定會第一時間向大家報導的，放心！

結蓮



■揀人畫面，真的很COOL！

赫里・歷斯



■這是拳腳招？還是必殺技？



■TARO一定是力量型人物



製造商：SEGA
AD／FIG／2P

主特人：紅戰士—阿葉

FIGHTING VIPERS 2（暫名）

事隔兩年，「戰鬥的毒蛇眾」回來啦！

年多前，SEGA的AM2研已將他們的3D格鬥作品——《VIRTUA FIGHTER 3》(以MODEL 3為底版)推出市面了。來到了98年初，AM2研公佈了會將他們的另一隻3D格鬥遊戲——《FIGHTING VIPERS》推出續篇，而且亦都會以MODEL 3為底板。以MODEL 3的實力，這班毒蛇會變成怎樣呢？

困獸鬥仍然健在！

困獸鬥絕對是《FIGHTING VIPERS》的一大持色，豈有被刪除之理？反之，今集的壁技比前作增加了5倍之多。看來，牆壁在今集擔當了一個非常重要的角色啊。

新一集，大家一齊來換新裝哩！

在新一集的《FIGHTING VIPERS》裏，眾角色的衣飾會給人一個耳目一新的感覺。裝甲的複雜性不但比上集更高，而且爆甲的效果比上集更有迫力。而最值得留意的，可說是今集的人物設計改為今井杜斯（暫譯）負責，而其作畫風格可跟上一集的有明顯差別。大家又習不習慣這樣的HONEY姐呢？

有沒有E鍵用呀？

在《VIRTUA FIGHTER 3》中，是有一個「E鍵」的（不是唱歌那位），其作用是可讓玩者隨意令角色作側移。不過在《FIGHTING VIPERS 2》是不會有這個鍵存在。故此，按鈕配置仍然是跟上集一樣的，都是G（防禦）、P（拳）及K（腳）

今集可以受身嗎？

當然可以啦。而且今集除了可以在空中受身外，更可在着地時受身。而且今集的受身系統更加入了方向桿的原素。例如在空中受身後，只要玩者拉↓的，角色就會急速着地，實在比上集靈活得多。



■這樣的HONEY姐，大家習慣嗎？

■連手指根都出現青根的BAHN哥，其裝甲加了不少螺絲釘，感覺有點像科學怪人……



■這就是BAHN的勝利姿勢。以MODEL 3的實力，裝甲的質感實在很有說服力。

沒有可能沒有新技吧？

新技當然有啦，而且總數更比上集高出一點五倍。另外好一些在那隻SATURN原創遊戲—《FIGHTER MEGAMIX》(即是那隻可讓《VIRTUA FIGHTER》及《FIGHTING VIPERS》人物對戰的格鬥遊戲）中出現的新招式，也會在《FIGHTING VIPERS 2》中出現。

空中戰的強化！

上集的空中戰比較着重於增加對手的浮空時間，用以增加攻擊機會，而今集就增加了一種新的招式。這種招式不但可以把對手打至浮空，而同一時間角色也會跳起至差不多的高度，令玩者有機會使出AIR COMBO攻擊對手。而且今集更加有空中投技及可以打到對手在空中爆甲啊。

CPU戰時會固定角色出場次序嗎？

在大部份的SEGA 3D格鬥遊戲中，玩者每次對CPU戰的角色出場次序都是一樣的。（例如玩《VIRTUA FIGHTER 2》時，第一個要對付的必然是陳留，而最尾那個一定是DURAL）不過《FIGHTING VIPERS 2》就會跟《VIRTUA FIGHTER 3》一樣，敵人出場的次序是隨機的，故此會每次不同喲。

有甚麼新人物呢？

既然說得上是新作，當然要有新人物啦。而已知的新人物就有兩位，分別是女性角色EMI及BMX少年CHARLY。唔？先來一個踩滑板的PICKY，現在又來個騎BMX的CHARLY。若他們對戰時豈不是變成「交通工具大作戰」？！（已知的新人物只有這兩位，可惜沒有圖，若果有進一步資料，我阿葉定當火速為大家報導！！）

你對這遊戲有甚麼期望呀？

我阿葉這次就特地找來兩位對玩SEGA格鬥GAME蠻有心得的編輯——DIAS及小健健，講講他們對此GAME有甚麼期望。

上一集很多招式的破壞力都十分強，很多玩者來來去去都是用那一兩招，令到對戰變得沒趣。如果今次的招式的攻擊力設定得比較細緻，不會太大起大落，我想會更加好玩。另外我希望開發者可以借助牆壁玩出更多更有趣的東西。若果場中有些可給角色移動及當作武器的東西就更有趣了。（DIAS）

唔，《FIGHTING VIPERS》給我的第一個感覺是：美國味很重。然而那些造型香港好像不大接受啊。希望今次改了人設及那新的造型可給玩者一個耳目一新的感覺。然而，我亦覺得上一集各招式的力量平衡未盡完善，若果要玩者有一個良好的對戰平台，這個要素非下一番努力不可。（小健健）

SUPER KO（暫稱）是甚麼東西來呢？

今集的《FIGHTING VIPERS》加入了一種叫「SUPER KO」的系統。但這其實是甚麼來的呢？當玩者在對手體力跌到一定的數量，再用特定的招式把他擊倒，那麼玩者就會連勝兩ROUND，那就稱之為「SUPER KO」了。（若果是玩三局兩勝的話豈不是就連第三ROUND也不用打？非常霸道啊）



■BAHN的一招回轉腳攻擊。



■戰鬥前的畫面，明顯地人物的五官已有很細緻的描寫。



■今集的滑板仔是否仍是有PEPSI的讚助呢？



■上一集的BAHN，造型明顯的比較簡單。

日本的玩者真幸福哩！

何出此言呀？原來在去年的12月26日，於秋葉原某遊機戲中心就曾經擺放了一部未完成的《FIGHTING VIPERS 2》出來，以供各玩者試玩。其實這種活動在日本並不罕見，一來可以讓玩者來一個先睹為快，而開發者又可以試探一下市場反應，可謂一舉兩得。

製造商：SNK
AD／FIG／2P

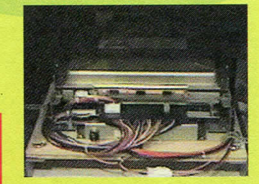
侍魂～SAMURAI SPIRITS～



侍魂·新生

鳴謝：SNK ASIA

主持人：紅戰士——阿葉

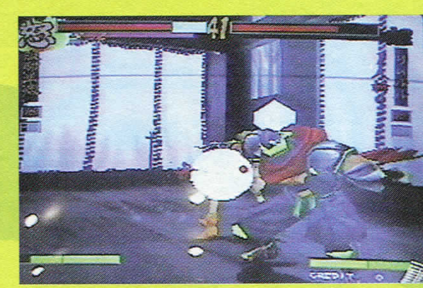


遊戲有甚麼特色？

《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》乃SNK元祖劍術格鬥遊戲，自93年推出以來，大受歡迎。翌年末推出續編《真SAMURAI SPIRITS～霸王丸地獄變～》亦獲得不俗的評價，自此《SAMURAI SPIRITS～斬紅郎無雙劍～》、《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》等續編便相繼推出。於97年的AOU SHOW，SNK公布《侍魂》系列之最新作將採用新開發的HYPER NEO GEO 64底板製作，成為新底板格鬥遊戲的第一作，因而備受注目。

今次遊戲以《SAMURAI SPIRITS》為原點，將該系列的遊戲系統改良，於3D POLYGON世界中重新表現，而人物方面，除了加入公布以來備受注目的色之外，謎之人形師壞帝YUGA、巖陀羅和柳生磐馬亦是這新章中的關鍵人物，成為新生的《侍魂》系列。





系統解說

前述遊戲由於改用3D PLOYGON表現，所以系統和操作方法亦大相逕庭，因此今次我們主要為遊戲新增系統作簡單的解說。





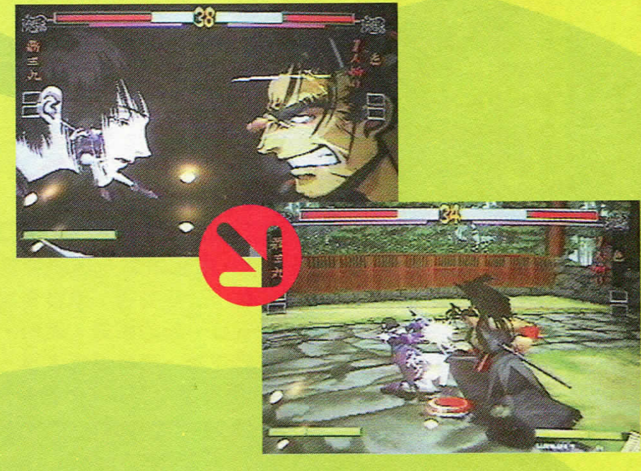


◆投技、解拆投技、壁踉蹌

今次投技基本分為投擲和令對手產生防禦崩潰效果的「突放」(推倒)。投擲主要分為上段投和下段投，己方能於對手使出投技時輸入投技指令將其解拆，但對部份指令投則無效。「突放」是「破壞對手防禦技」，令其失勢而出現破綻。此外，若攻擊處於版邊障礙物前的對手時，對手會被障礙物反彈(有點像摔角……)，出現無防備狀態，亦能於此時作追打攻擊。







◆防禦 CANCEL 必殺技

在防禦對手攻擊時輸入特定的必殺技指令，便能使出取消防禦硬直狀態的必殺技。當畫面下方的STAMINA GAUGE(氣力計)程黃色時便可使用，由於每次使用時均大幅度消耗STAMINA GAUGE量，因此不宜連續使用。

◆SAMURAI COMBINATION SYSTEM（S.C.S）

攻擊發動後，能於戰略點中以A掣(中段攻擊)和B掣(下段攻擊)作二擇攻擊，在11連斬發動時角色所發出的光芒亦有攻擊判定，於近接戰中有着反擊的作用，而發動攻擊落空時，能在一定時間內維持S.C.S發動狀態。

SAMURAI COMBINATION SYSTEM（S.C.S）基本流程











CPU 戰亂入角色介紹 ～巖陀羅～

巖陀羅，由數千人類之肉體所製成的木偶人形，以特殊製法而衍生出的異常頑強肉體。巖陀羅以一本目分勝負，勝出後能進入下一版面，但敗北則遊戲終了，而且續關亦只能與前版面角色再戰，往後的版面巖陀羅亦不會再次出現。

	STAGE	條件
巖陀羅	3	以2分40秒內進入3rd STAGE，於一本目勝出後進入二本目，在TIMER55秒以後玩者和電腦同時處於*基本動作
	4	以3分10秒內進入4th STAGE，於一本目勝出後進入二本目，在TIMER 30秒以後玩者和電腦同時處於基本動作
	5	以6分40秒內進入5th STAGE，於一本目勝出後進入二本目，在TIMER 55秒以後玩者和電腦同時處於基本動作
	8	以一本目勝出後進入二本目，在TIMER 57~55秒內玩者和電腦同時處於基本動作

＊除跳躍中以外，不使用任何技之狀態

特報！臨時追加

雖然在第64期新GAME介紹中，我們已公開了《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》的初期技指令，但由於遊戲正式推出後追加了很多新的必殺技，所以下次的《業務機戰隊》會公開新追加的必殺技指令，還有一個令人懷念的人物，記得密切留意！

無責任業務評壇

今次《業務機戰隊》的無責任評壇，我們找來對《侍魂》系列獨具心得，《GAME PLAYER》的魔城城主天草四郎時貞，以及門外漢KOTARO，對《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》為大家作初嘗後的評價。

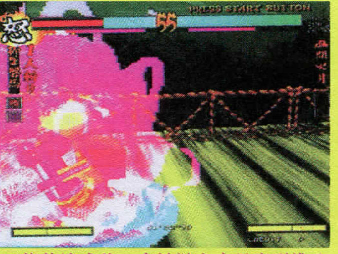
KOTARO

初次使用HYPER NEO GEO 64基板製作格鬥遊戲，顯現易見開發技術並未成熟，人物表現質素因遷就背景而下降，TEXTURE MAPPING明顯不足，版面大但細緻度則略為遜色。BGM和音效與舊有系列風格相異，帶來新的感覺，而故事的旁支路線亦較已往為多，操作亦因3D POLYGON的進化而有所改變，可能對遊戲有點情義結的關係，新形式始終不大接受，但角色技表現亦造得恰到好處，效果華麗，以新遊戲來説則製作得異常不俗。

魔城城主天草四郎時貞



遊戲中的系統，的確比起之前所設定的有着極大的改變。在遊戲中更雖要着重近身戰，而且還需要多靠不同方式的COMBO技，來令對手難以擋格；不可不提的，就是遊戲背境的確下了一番功夫，雖然角色在動作上方面還未夠暢順，但對於SNK第一次推出3D來説，成績已是非常不俗了。余絕對密切期待HYPER NEOGEO 64的下一隻GAME！



■條件達成後，會被謎之力量牽引進入巖陀羅之舞台



■巖陀羅體形龐大，其攻擊力之大一發足以損耗玩者一項以上體力GAUGE



主持人：黑戰士—阿基

製造商：MICRO SOVA
AD／STG／1P

鳴謝：GAME ZONE

台灣新晉3D GAME! LETHAL CRYSTAL

台灣來的GAME？

向來台灣的街機遊戲生產商給人的感覺，都是生產一些「肉酸」GAME的。然而，今次MICRO SOVA所生產的《LETHAL CRYSTAL》，卻令大家對台灣街機遊戲大為改觀（還要是3D遊戲哩）。





■OPENING中的畫面，還算不差啊！

畫面就唔錯，但係點玩先？

玩法很簡單。A掣是射擊、B掣是LOCK ON（鎖定）攻擊，當對手被鎖定後（會有一個符號出現在敵人身上）按掣便能攻擊、C掣是魔法，可保護主角避過敵人的攻擊。至於那8方向控桿，除了控制射擊游標外，更會控制主角的移動。而遊戲分為「DISCIPLINE」及「ADVANCED」兩個模式，分別當然是一個難度較低（DISCIPLINE），一個難度較高（ADVANCED）啦。



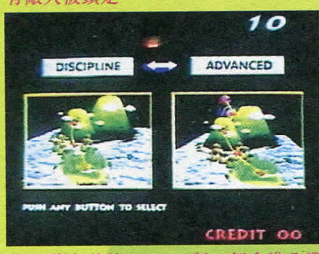
■在OPENING之後，是會有玩法介紹的



■當出現圖中右下的符號時，即表示已有敵人被鎖定



■這就是魔法，通常可用3次



■入錢之後按START掣，便會進入選模式畫面

故事講乜？好唔好玩？

根據OPENING所說，這個遊戲的故事，是一個勇者（主角）隻身（但連同樣貌像「陸行鳥」的坐騎）獨闖龍潭的故事。期間主角除了要對付數之不盡的怪物及攻擊力強的魔王外，似乎還要應付從外太空來的軍團（！）。而主角的坐騎除了會在地上奔走之外，還擁有飛天能力，所以主角有時會在森林與敵人作戰，有時則要飛上天空和敵人空戰。對於我自己來說，這隻遊戲實在值得一玩。大家如果有興趣的話，可到各GAME ZONE碰碰運氣。



■森林戰，畫面在下方是主角的體力計

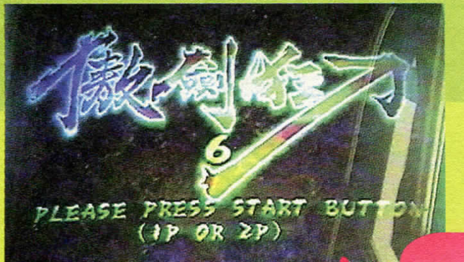


■敵大都很強橫

靈異事件？

有些機鋪甚至將「VIRXXXL ON」的專用機殼改裝，令大家玩得更順手：右手邊為控桿，右手手指公位是A掣、右手食指位是B掣，而左邊藍色的則是C掣。





製造商：IGS
AD／FIG／2P

鳴謝：夏日城



主持人：紅戰士—阿葉

有如武俠小説一的格鬥遊戲



傲劍狂刀

呀吓？乜傢伙嚟㗎？

我初次在遊戲機中心見到《傲劍狂刀》時，也着實嚇了一跳。心想：怎麼我從不知道有這隻遊戲的？怎麼遊戲中的對白是寫中文的？怎麼這隻是台灣遊戲來的？怎魔這隻遊戲充滿「江湖味」（武俠小説中的江湖）的？怎麼這隻遊戲做得不錯（因腦中想起了另一隻台灣格鬥遊戲《黃飛鴻》）？IGS不就是《東方之珠》的製商？到入了錢開始玩時，心中又出現了一串問：怎麼系統如此複雜的（以自己對台灣遊戲的感覺來説）？怎麼要揀兩個人來玩的？怎樣在遊戲中換人？怎麼我才過了兩版便輸掉了？我阿葉是否有辱了「紅戰士」這個稱號？於是乎，我便立即找來有關這遊戲的資料，快快惡補。現在，我便要向大家介紹這隻幾好玩的台灣格鬥遊戲《傲劍狂刀》。

點玩㗎？又有乜系統咁呢？

這個遊戲共有12名人物，每人都身懷絕技。雖然遊戲的系統比較複，但大都和大家平時玩開的格鬥遊戲差不多。A掣是輕斬、B掣是輕腳、C掣是重斬、D掣是重腳、A＋B是閃避，可避過對手攻擊、B＋C是小跳攻擊，屬中段攻擊、A＋C為儲氣，但只能儲「防禦氣」。控桿輸入→→是突進、輸入←←是急退、而輸入↑↑則為二段跳躍。「大絕招」共分三種：「超必殺技」——當儲滿了攻擊氣表後（可在擊中對手時或被對手擊中時儲到）便可使出、「密傳套路」——當儲滿了防禦氣表時（可自行儲氣或對手擋格自己攻擊時又或自己擋格對手攻擊時便能儲到）按C＋D啟動，然後輸入特定指令（每人不同）便能使出、「逆襲滅」——當儲滿了攻擊氣表後按A＋B＋C啟動，在限時內按B＋C＋D便能使出，會消耗所有氣量，而攻擊氣儲功能亦會暫時消失，直至遇到下一對對手為止。而當攻擊氣表之氣量多過二分之一時，若在擋格對手攻擊時按A＋D，即能喚出自己的伙伴使出「換手反擊技」（換人），同時亦會消耗一半之攻擊氣氣量。



■兩個對兩個的決戰



■竟然出現了李白的《俠客行》……



■儲滿了攻擊氣表後便會出現超必殺技的指令



■換手反擊技



■擊不中對手的逆襲滅



■閃避可避過對手的攻擊

■密傳套路的招式人人不同，而且非常華麗



■看呀！寫中文㗎！

玩後感

幾好玩呀！雖然有些地方還未算盡善盡美（如畫面及過份台灣式的對白），但總體成績已算合格。只要你曾玩過早幾年的《黃飛鴻》，你便會讚嘆台灣格鬥遊戲的進步（不知過幾年會進步成點呢？）。加上近來還未有大作到港，大家有空不妨玩玩她吧！我阿葉誠意推介。

BEHIND ENEMY LINES

唔係世嘉開發嘅世嘉遊戲！



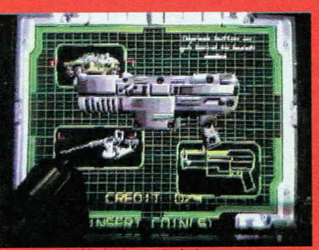
製造商：SEGA
AD/ STG/ 2P

鳴謝：遊戲機城/ 威利電子遊戲機有限公司

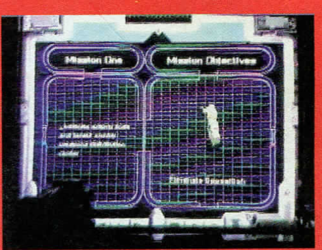
主持人：黑戰士—阿基

世嘉又出鎗 GAME？

這個《BEHIND ENEMY LINES》令人想起世嘉早前（都好耐）所推出的另一鎗GAME《GUN BLADE N.Y.》，而兩者的玩法亦頗相似。但是，原來這隻《BEHIND ENEMY LINES》是由LOCKHEED-MARTIN CORP.所開發的，所以可以說世嘉只是提供技術支援及代為發行而已。



■在入錢前會有玩法介紹



■每版開始前都會「作戰會議」

故事講乜？

公元1999年，世界終於和平。而為了保持世界和平，新世界同盟（NGA）便因而成立。同一時間，恐怖份子們亦都宣布獨立，與NGA作對。NGA於是找來一隊反恐怖份子部隊C.A.T.（COALITION AGAINST TERRORISM）來對付敵人。CAT的任務是：攻入敵方戰線、破壞作戰目標，以及維護世界和平……


■畫面左下方是AMMO計，當它減少時機關槍的連射速度會減慢，要ITEM補充



■當畫面出現鎖定標誌後，便能使出飛彈攻擊

玩法又如何？

簡單得很。玩法與一般鎗GAME一樣，玩者手持機關鎗（AMMO），只要見敵人就射，而鎗身有一粒按鈕，只要一鎖定敵人（自動的，不用操心），按下該鍵便能發射飛彈（MISSILE）。然而，機關鎗的子彈及飛彈都有限，大家請小心使用。在敵的陣營中，會有一些「雜物」在地上，只要射中它們便能拿到ITEM，例如AMMO或MISSILE。



■這些便是有用ITEM……


■當見到ITEM時，畫面會有所表示（圖中右方）


■射死佢！射死佢！

■過版了！過版了！

好唔好玩？

雖不算是太突出，但仍值得一玩。因故事的關係，這個遊戲玩的是「硬闖敵陣」，而不像其他多數的鎗GAME一樣要殺出敵陣或者要救人質，心態上會有所不同（很有英雄感）。而且因沒有人質要救，所以大家可以心亂射，滿足大家的「獸性」（像我一樣）。再加上彈數有限，如不不停補充便會有被敵人圍攻而死之局面，所以很是刺激。既然近來比較少這類鎗GAME（只得上期介紹的《特警判官》），所以如果閣下是鎗GAME的FAN屎，便絕對不容錯過。